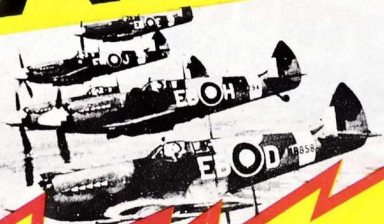
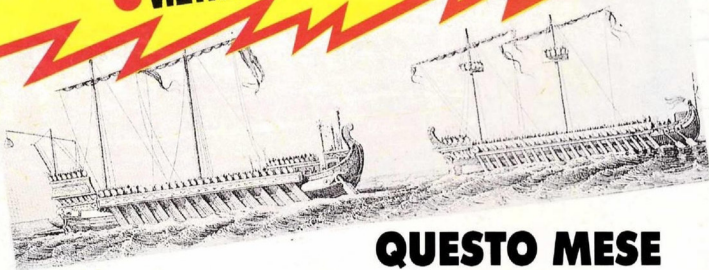
Mensile - Anno II - N. 11

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 - TIME TREK
2 - MEDIEVAL TENZONE
3 - BLACK NIGHT
4 - GOLEM TOWN
5 - HIC
6 - TURBOCARS
7 - WATER BEAT WEAR
8 - LE FONTANE DI OZ
9 - BULLET
10 - CHATTANOGA
11 - MORGANA
12 - ROCKMAN II
13 - KILLER PLANE
14 - MONGOLFIERA
15 - ROMBUS ATTACK
16 - SHOWN ON IT
17 - BANZAI
18 - CORSA CONTRO IL TEMPO
19 - SPAZIO 2999
20 - SALVA GLI ANIMALI
21 - SHOCK!!!
22 - DOUBLE
23 - THE RAID
24 - ALPHA CENTAURI
25 - KUNG FU
26 - SAVATE
27 - ISOTOPE
28 - BATTLE 2001
29 - FIST
30 - TAFFY

QUESTO MESE
IN EDICOLA
PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

HIT ALIENS AND GAMES

Grandi, grandissimi giochi questo mese nella ormai solita compilation, pardon supercompilation, che vi terrà buoni per una trentina di giorni, un gioco al giorno, sino a quando in edicola troverete la nuova Hit Parade.
I giochi su nastro li avete a questo punto già guardati. Non crediamo che abbiate saputo resistere alla tentazione di caricarli uno dopo l'altro, di "spararli" nel 64 a gran velocità. Invece crediamo che sia arrivato il momento di dedicare qualche minuto alla rivista che stavolta vi presenta una gran scelta di giochi dedicati agli alieni e al loro mostruoso mondo. Se poi amate la simulazione bellica allora leggetevi Their Finest Hour, c'è da far impazzire un tattico!

HIT PARADE 64 Edizione Società SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Direttore Resp. Elvio Fantini - Registr. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Farnagosta, 75 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

TIME TREK

Dopo aver raggiunto la base di Talus IV dove sono concentrate le centrali di controllo delle forze aliene nemiche hai lasciato il tuo modulo spaziale con lo scopo di raggiungere e disattivare i centri di controllo di Megalus. Sotto l'incessante attacco dei pericolosi alieni dovrai riconoscere e disattivare i monitor di collegamento che ti consentiranno l'accesso ai vari punti del pianeta. Potrai difenderti col potente campo psionico generato dalla tua tuta da combattimento, ma stai attento nel manovrare i pannelli elettronici, perché potenti scariche fotoniche potranno danneggiare gradualmente il tuo cuore fino all'arresto totale.

JOYSTICK PORTA 2

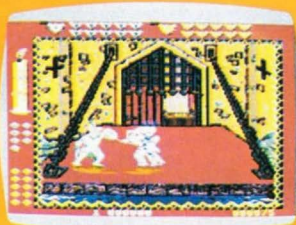
F1	inizio gioco
F5	pausa on
F7	pausa off
RUN/STOP	riparte

MEDIEVAL TENZONE

Dopo 400 anni di lunghe lotte intestine le quattro fazioni dei vassalli di Kord sono finalmente d'accordo per la riunificazione alfine di ripristinare l'antico splendore del regno di Kelidor. Per la non facile scelta del sovrano è stato deciso che solo colui che uscirà vincitore dalla grande Tenzone dei migliori paladini delle 4 grandi famiglie potrà essere giudicato il più forte e il più coraggioso e quindi degno della corona. In questo avvincente combattimento potrai sceglierti come avversario un tuo amico o persino il tuo computer. Ma come arma disporrai soltanto di una gigantesca spada. Chi vincerà questa difficile e provante gara?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

BLACK NIGHT

Il castello del tuo signore, il duca di Worthington, è stato assalito dalle truppe del suo perfido nemico il conte di Windsor. Il tutto sembra quasi perduto, perché purtroppo il castello è sguarnito di difesa, dal momento che i vassalli del duca sono in Terra Santa per partecipare alle Crociate al seguito di Riccardo Cuor di Leone, ma fortunatamente tu, uno dei grandi spadaccini di Inghilterra, fido vassallo, sei rimasto a casa per difendere la proprietà del tuo padrone. Impedisci, quindi, duellando con la tua spada, che il conte si impadronisca delle proprietà del duca, mettendo a dura prova la tua abilità di spadaccino.

JOYSTICK PORTA 2

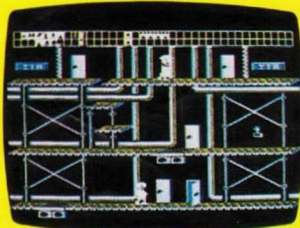
FUOCO	inizio gioco

GOLEM TOWN

L'erede al trono della città di Golem Town è stato rapito dal malvagio duca di Woodwork che, dopo aver assassinato il saggio conte, sta giocando ogni carta in suo possesso per impadronirsi del comando della città. Tu, impersonando la bambinaia del piccolo, ti sei messa in cammino per perlustrare le varie residenze del duca e trovare il posto dove è rinchiuso il tuo protetto. Non dimenticare che, sia per uscire dalle varie dimore, sia per aprire le celle dovrai prima recuperae tutte le chiavi disseminate un po' ovunque, facendo molta attenzione ad evitare le malvage guardie del duca. Ricorda inoltre che se riuscirai anche a raggiungere il cagnolino avrai una vita in omaggio.

JOYSTICK PORTA 2

F1	riparte dal livello raggiunto
SPAZIO	pausa si/no

HIC

Nella più grande ed antica birreria di Monaco da alcuni mesi accadono strane cose. Qualcuno riesce infatti a intrufolarsi di notte nei vari capannoni e si approvvigiona di grossi quantitativi di birra. Per questo sei stato assunto come guardiano; dovrai perlustrare i vari reparti della fabbrica durante le ore notturne e colpire i ladri che tenteranno di entrare sul tuo territorio. Stai però attento perché ovunque si celano difficoltà e pericoli, come gli aspiratori e le fiamme, essendo la birreria sempre in funzione. Ricorda che per passare da un settore all'altro della fabbrica dovrai anche aver recuperato la chiave che ti permetterà di aprire la porta dell'uscita.

JOYSTICK PORTA 1

F1	reset
F5	scelta
F7	inizio gioco

TURBO CARS

Se non avete il fegato o l'opportunità di salire su una vera auto da corsa e partecipare quindi ad una reale gara automobilistica, ecco per Voi l'occasione di dimostrare la Vostra abilità di guidatori e la Vostra prontezza di riflessi sui circuiti di questa emozionante corsa, ma senza rischi per la Vostra pelle. Dovrete infatti fare del Vostro meglio per superare tutti gli altri concorrenti e raggiungere indenne e primo il traguardo finale. Potrai scegliere la difficoltà di gioco e il numero dei tuoi avversari. Usa l'accelleratore senza timore, ma stai pronto con i freni per evitare incidenti di ogni sorta.

JOYSTICK PORTA 1

W	sinistra
E	destra
F5	freni
F1	acceleratore

WATER BEAT WEAR

Un vasto anello d'acqua, un potente motoscafo e molto coraggio. Ecco gli ingredienti per una avvincente gara di velocità un po' al di fuori della norma. Ebbene in questo gioco non solo troverete tutto questo con il realismo di sempre, ma avrete anche la possibilità di mettere alla prova il vostro coraggio e la vostra prontezza di riflessi.
Infatti dovrete anche vedervela con uno stuolo di fanatici avversari che privi di ogni scrupolo non esiteranno anche a speronarvi pur di non cedere la palma della vittoria.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	per partire
F1	per ripartire

LE FONTANE DI OZ

Il dispettoso mago di Oz, anche da piccino, combinava una serie di marachelle. Questa volta il piccolo furbacchione si è rinchiuso in un comodo recinto all'interno di uno dei castelli della principessa Jolanda. Poi con una magia ha disseminato ovunque le ottanta chiavi che serviranno per aprire il luogo ove si è nascosto. Inoltre sempre per mezzo della sua magica bacchetta ha fatto apparire degli strani mostri che cercheranno in tutti i modi di ostacolare la bella Jolanda. Aiuta la principessa nel suo intento e accompagnala nel suo peregrinare tra le mille zampillanti acque delle fontane di Oz e vedrai che alla fine riuscirai a trovare il mattacchione. Ricorda che il cagnolino, se raggiunto, ti regala una vita.

JOYSTICK PORTA 2

F1	per partire dal livello raggiunto
SPAZIO	pausa sì/no

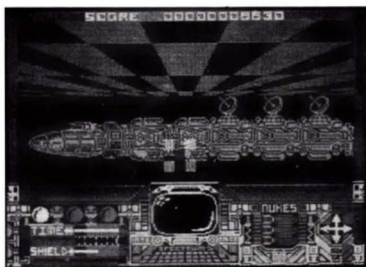
Finalmente i Game Lords tornano alla ribalta con un altro gioco appassionante e tecnicamente brillante, ed era ora!

Glass sta per Ground Level Alien Strike Simulator (cioè "simulatore d'attacco alieno a terra") ed è un'avventura tridimensionale in cui vi trovate a scrutare il terreno da un mezzo d'attacco di terra. In fondo allo schermo ci sono gli strumenti e gli indicatori di situazione, mentre tutto il resto è occupato dalla vostra finestra sul mondo alieno.

Il gioco è suddiviso in tre fasi.

Nella prima c'è l'attacco a terra, in cui gli alieni vi vengono addosso saltando o strisciando per mettere alla prova i vostri riflessi e i vostri schermi (a proposito, l'immagine riflessa del nemico sulla superficie di vetro del pianeta vi piacerà!). Nella seconda fase dovrete fare appello a tutta la vostra agilità per sgusciare il più velocemente possibile tra le torri cilindriche. Per fortuna, la terza parte è più rilassante: bisogna solo mettere fuori uso le armi delle grandi navi che entrano scrollando da destra.

Fatto? Bene, ora si tratta solo di fare una puntatina alla base nemica per mollare una bomba nucleare.

Un gioco veramente da collezione!

1

A) Questi alieni tremolano e sussultano mentre vi avvicinate per il colpo di grazia. Vi basterà centrarli un po' di volte per farli a pezzi.

B) Queste tre sfere rappresentano le vite che vi rimangono: se esaurite gli schermi per più di tre volte, tutte le sfere diventeranno blu.

C) Tenete d'occhio questo indicatore dello schermo: se lo lasciate calare troppo, perderete una delle vostre preziose navi!

D) Quando il tempo è scaduto, venite trasportati al livello successivo passando per uno splendido schermo tridimensionale!

2

A) Questo quadrante vi dice che tasto state premendo. Utile per quelli che non ricordano mai che tasto stanno premendo, ovviamente!

B) Un ennesimo alieno saltellante. Che barba, ragazzi!

C) Questa console tipo Spectrum vi avverte se c'è qualche alieno nei pressi (ma fuori schermo).

D) La vostra bomba nucleare viene sganciata ogni volta raggiunta ognuna delle basi aliene. Peccato doverle far saltare in aria, poiché sono piuttosto eleganti!

1

a

b

c

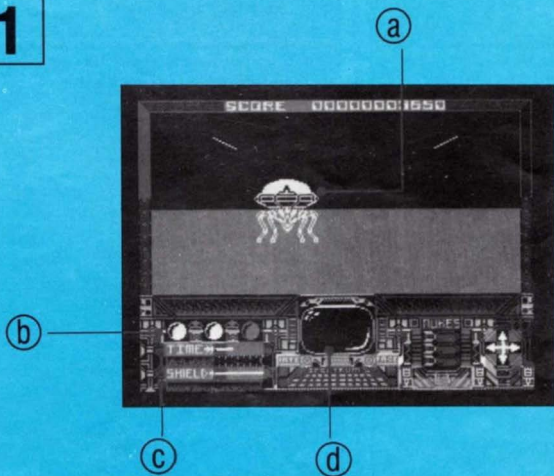
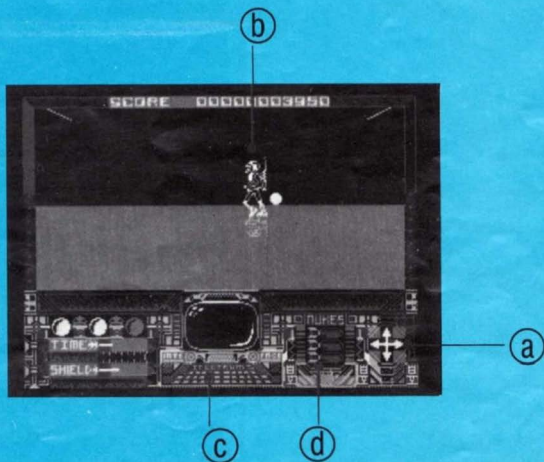
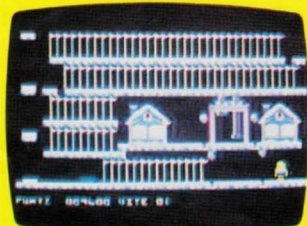
d

2

b

a

c

d

BULLET

Lo scoppio di un reattore dove veniva prodotta la capritionide ha innescato una reazione chimica che ha determinato delle variazioni nella stratosfera facendo precipitare la Terra nel Caos meteorologico. L'unico modo per risolvere la situazione è riuscire a mettere in moto la neo-macchina del tempo scoperta da uno sconosciuto scienziato per riportare tutto a prima della sciagura. Tu ti sei offerto come volontario per azionare tutti gli interruttori contrassegnati da una bandierina che servono per azionare questa straordinaria scoperta. Stai però molto attento perché dovrai superare delle insidie prima di riuscire a terminare la tua missione.

JOYSTICK PORTA 1

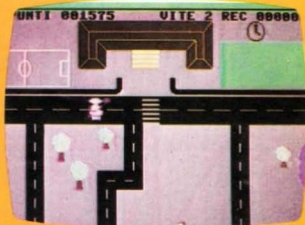
F7	per giocare
F1	pausa

CHATTANOGA

Per diventare il signore assoluto della Terra di Moriad il perfido Railje ha rapito il giovane John, futuro principe ereditario dell'intero pianeta, e lo ha smaterializzato in una cella invisibile tetradimensionale. Per impedirne la liberazione ha anche disseminato le centinaia di chiavi del tempo lungo la ferrovia di Chattanooga, pervarsa da mortali trappole e guardata a vista da malevoli Zombies. Solo il valoroso paladino Goblin potrà riuscire a recuperare le chiavi varcando le tre porte del tempo che lo condurranno a liberare il suo signore dalla prigione temporale.

JOYSTICK PORTA 2

F1	per giocare e ricominciare
SPAZIO	pausa

MORGANA

Raramente accade che un "cattivo" sia simpatico. Stavolta noi siamo la crudele fata Morgana che appostata davanti ad una scuola fa sparire con la sua bacchetta magica tutti i rumorosissimi bambini che tentano di scapparle. Ma anche una maga ha il suo nemico: il maestro e la sua scopa con la quale questi cerca di colpirla.

JOYSTICK PORTA 2

Z	sinistra
C	destra

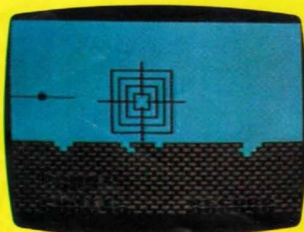
ROCKMAN II

Dopo affannose ricerche hai finalmente raggiunto la favolosa cava di diamanti dove potrai arricchirti a dismisura. Così sottoterra dovrai scavare in tutte le direzioni allo scopo di racimolare il prezioso minerale. Attento però che come in tutti gli scavi anche qui il terreno può diventare instabile, causando la caduta di pesantissimi massi capaci di ridurre in polvere in un momento i tuoi sogni di ricchezza. Ricordati che per scegliere la cava dovrai muovere il joystick verso destra e sinistra e per scegliere il livello dovrai alzarlo o abbassarlo.

JOYSTICK PORTA 2

F3	1/2 giocatori

QUESTO
MESE IN
EDICOLA
SPECIAL PROGRAM
32 PAGINE A COLORI
PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 32 - in edicola il 12 aprile
I MAGNIFICI SETTE
PER IL CBM 64
N. 23 - in edicola il 2 aprile

KILLER PLANE

Siamo ai tempi della seconda guerra mondiale, quando dappertutto infuriava la battaglia e le truppe naziste attaccavano tutti i paesi avversari. Quasi come ad un tirassegno del parco dei divertimenti potrai vivere anche tu la tua avvincente battaglia, dove al comando di due potenti browning 12,5 dovrai respingere ad ogni costo l'ondata di attacco aereo nemico, abbattendoli il più rapidamente possibile così da evitare l'accumularsi dei danni alla tua batteria contraerea e l'inevitable sconfitta. In questo gioco di nervi d'acciaio e di pazienza avrai una reale misura della tua prontezza di riflessi e della tua abilità di mira.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

MONGOLFIERA

State per intraprendere un avventuroso viaggio sulla vostra mongolfiera, ben decisi a superare tutti gli ostacoli che troverete sulla vostra traiettoria di volo. Infatti dovrete manovrare la mongolfiera sopra chiese e grattacieli, attraversare labirinti evitando insidiosi magneti che vi attrarranno verso la distruzione. Riuscirete a superare i 26 livelli di volo e raggiungere così la fine del viaggio?

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	inizio partita
E	su
D	giù
:	sinistra
;	destra

ROMBUS ATTACK

I rombi spaziali hanno attaccato la tua galassia e sono riusciti ad impadronirsi di alcuni pianeti. Tu sei stato prescelto per penetrare, a bordo della tua possente astronave, nel settore astrale 5.95 assoggettato alla tirannia dei rombi. Questi sono esseri infidi che attaccando in gran numero riusciranno spesso a sconfiggerti e per questo motivo il tuo compito di annientare tutte le ondate aliene non sarà affatto facile. Ma se riuscirai il tuo nome rimarrà impresso nelle menti delle popolazioni da te liberate. Fai del tuo meglio per portare a termine felicemente questa pericolosissima missione.

JOYSTICK PORTA 2

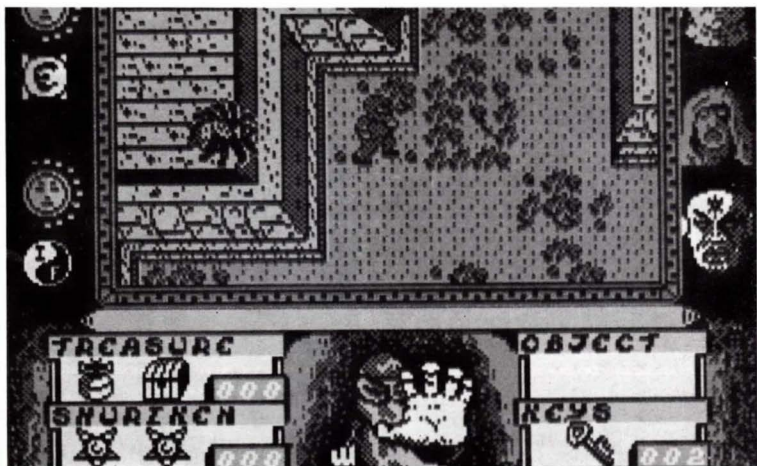
FUOCO inizio gioco

SHIFT/LOCK pausa

SHOWN ON IT

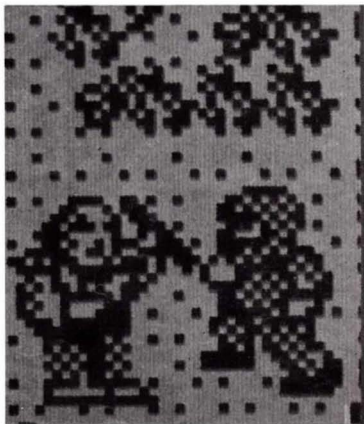
Dal comando centrale, avamposto Vega 15 a Unità Aquila 15. Priorità Zulu 1. Oggetto: Rilevamento magnetogirico superficiale pianeta Vektor. Vi informiamo che forme di vita aliene non identificate stanno avvicinandosi a velocità Mac 18 a unità mobile di rilevamento. Sondaggi rilevano presenza di testate nucleari attivate e cannoni fasonici. Ordine con esecuzione immediata: attivazione schermi difensivi. Inizio procedure di attacco su avvistamento visivo. Buona fortuna Aquila 15. Resistete: rinforzi in arrivo. P.S. Inserimento immediato joystick porta 2.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

AVENGER

Avenger non è **Gauntlet** e nemmeno si ispira ad esso — anche se alla prima occhiata si potrebbe pensare altrimenti. Pur essendo **vero** che se vi è piaciuto **Gauntlet** vi piacerà anche **Avenger**, non si tratta in alcun modo di una scopiazzatura.

Il gioco segue piuttosto fedelmente il videolibro fantasy di Steve Jackson e Ian Livingstone, con un intreccio che è (almento teoricamente) il seguito di **Way of the tiger**. In quel gioco venivate addestrati — ora dovete battervi. Il vostro obiettivo è di impadronirvi delle pergamene di Ketsuin: non possiamo riassumervi tutta la complicata vicenda, ma vi basti sapere che mediante le pergamente potrete liberare il dio Kwon dal suo tormento eterno.

L'area di gioco è vasta, e comprende ben 300 schermi che raffigurano i sotterranei di Crepacuore, dove le pergamene vengono custodite da centinaia tra mostri assortiti, porte chiuse, trappole e dalla stessa complessità

del labirinto. Come in **Gauntlet**, il giocatore gode di un punto di vista dall'alto al basso su stanze, porte, passaggi, scale ecc. Curiosamente, però, il protagonista viene raffigurato di lato: ciò rende più interessante la animazione quando si tratta di fare a botte con un minotauro o con un ragno di passaggio, ma fa sembrare un po' bizzarra la prospettiva!

Anche se ci sono come in **Gauntlet** (sì, ancora!) scontri continui con i mostri, per giocare ad **Avenger** occorrono un ventaglio più ampio di abilità e una certa capacità strategica. Il primo problema da affrontare è quello delle chiavi delle porte.

Le chiavi sono nascoste a gruppi in vari posti, ed è di vitale importanza l'ordine in cui esplorate le varie ambientazioni. Se per esempio non usate nel corretto ordine le prime chiavi che trovate, resterete inesorabilmente arenati.
Le segrete hanno sei piani, e per passare da un piano all'altro si devono usare botole e griglie... e questi passaggi non solo sono difficili da trovare, ma di solito bisogna anche "aprirli" in qualche modo — il che significa procurarsi degli oggetti specifici.

Sono circa dieci gli oggetti utili di questo gioco: collegare il piede di porco all'apertura della griglia non richiede una grande intelligenza, ma che dire del cordone magico? C'è anche un tesoro che potete conquistare, però non è l'obiettivo principale del gioco, e quindi non fatevi distrarre da ciò che state facendo.

In definitiva, si può dire che **Avenger** somiglia a **Gauntlet**, ma è un po' meno violento e offre un sacco di rompicapo in più.
Anche se il look generale può essere simile, **Avenger** gode di una migliore animazione.

t. d.

CONSIGLI UTILI

— tenete d'occhio sempre i livelli energetici: non accorgersi che si sta per morire è fin troppo facile.
— per rimettervi in forze, implorate Kwon — ma non troppo spesso! Se si arrabbia, è finita!
— fatevi una mappa con le ubicazioni delle chiavi: la vostra riuscita dipende dal disporne nel giusto numero e nel giusto ordine.
— usate con saggezza le stelle shuriken, poiché ne avete poche e spesso per eludere un mostro basta correre più in fretta di lui.
— occhio ai messaggi di Kwon, che scrollano a fondo schermo e contengono informazioni importanti.
— ogni nemico ha il suo schema d'attacco, e proprio per questo potete elaborare delle tattiche difensive.

BANZAI

Vista la delinquenza in continuo aumento hai deciso di iscriverti ad una scuola di arti marziali, dove imparare tutte le tecniche che ti potranno esser utili per la difesa delle tue cose o meglio della tua persona. Esercitandoti contro il computer o un tuo amico dovrai mettere a frutto tutta la tua abilità, prontezza di riflessi e astuzia per riuscire ad affrontare e annientare il tuo avversario. Insisti nell'allenamento, perché i buoni risultati si ottengono solo con la pazienza e la perseveranza e vedrai che questo gioco ti appassionerà molto.

JOYSTICK PORTA 1 e 2

FUOCO	inizio gioco
1	un giocatore
2	due giocatori

CORSA CONTRO IL TEMPO

Alla griglia di partenza siete soli! Mentre vi aggiustate il casco ripassate mentalmente il percorso: vi attendono mille pericoli e soprattutto mille imprevisti. Calma e sangue freddo, la corsa sta per incominciare, fra pochi secondi dovrete sfoggiare la vostra abilità di pilota, il vostro stile di guida e la vostra prontezza di riflessi. Via! La vostra auto si pilota con il joystick, potete acquistare velocità, rallentare (premendo lo sparo), sterzare, fare sbandate controllate, il tutto per riuscire a percorrere l'intero circuito nel minor tempo possibile. Potete scegliere fra diverse condizioni di pista: asciutta, bagnata, ghiacciata: potete scegliere la velocità massima, il tipo di tracciato e dulcis in fundo se proprio non siete contenti potete costruire voi stessi il vostro circuito preferito!

JOYSTICK PORTA 1

F1	pulisce lo schermo (fase di costruzione)
F3	seleziona i tracciati
F5	schermo a reticolo (fase di costruzione)
F7	ritorno al menù principale
SPAZIO + JOYSTICK	sceglie i pezzi del nuovo tracciato
RUN/STOP	inserire/disinserire pausa
RESTORE	fine gioco

SPAZIO 2999

L'organizzazione spaziale di difesa planetaria vi affida l'importante missione di salvaguardare da attacchi alieni il vostro pianeta. Per far ciò vi viene assegnata l'astronave Orion 4, una delle più veloci e sofisticate navi da guerra della flotta interstellare. La missione è di vitale importanza ma con molto coraggio e fortuna (che del resto non guasta mai) può essere portata a termine. In pratica dovete distruggere, passandoci sopra, dei globi energetici lasciati dagli alieni (sono 32 per ogni livello) facendo molta attenzione perché questi sono difesi da velivoli a forma di teschio molto veloci ed imprevedibili dotati di un tocco mortale. Ovviamente potete sperare usando speciali barre energetiche che vi permetteranno di arrestare momentaneamente i teschi. Fate attenzione però a non colpire dei poveri astronauti che invece devono essere tratti in salvo. Tenete presente inoltre che ogni due attacchi superati potete vendicarvi! Infatti vi viene data la possibilità di distruggere quei teschi maledetti!

JOYSTICK PORTA 1

F1	un giocatore e inizio partita
F3	due giocatori e inizio partita
F7	inserire pausa
SPAZIO	disinserire pausa
RESTORE	fine partita

SALVA GLI ANIMALI

Sei un amante degli animali e devi proteggere un cigno ed un pesce che vivono felicemente in una vasca. Il tuo compito consiste nel mantenere stabile il livello dell'acqua lottando contro un tuo antagonista che invece avrà il compito opposto. Per raggiungere il tuo scopo devi aprire e chiudere le valvole apposite posizionandoti bene con il braccio. Ricorda che se il livello dell'acqua è troppo alto il cigno scappa, mentre se è troppo basso il pesce muore. Tieni d'occhio l'elefante e il ragazzo che dal bordo della vasca faranno di tutto per renderti la vita difficile.

JOYSTICK PORTA 1 e 2

SPARO o SPAZIO	inizio partita
CTRL	sinistra
2	destra
SPAZIO	aprire/chiudere valvole
STOP	fine partita

Sarei tentato di descrivere questo gioco come un insieme di situazioni noiose e vecchio stampo anche perché **Captured** è simile a centinaia di altri.

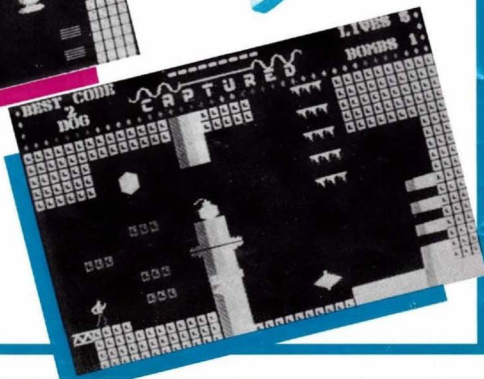
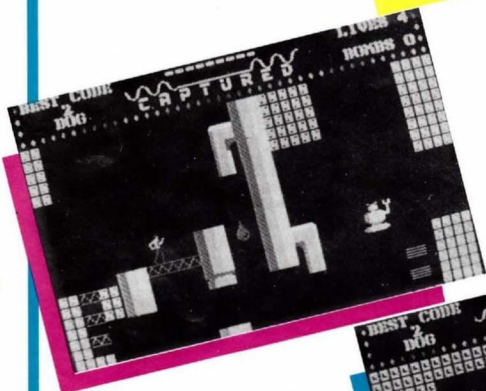
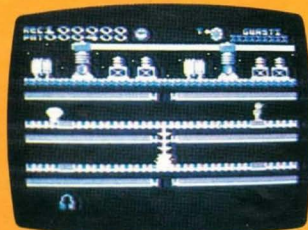
Non prestate troppa attenzione all'intreccio poiché anche con la più fervida immaginazione non ci si potrebbe conciliare con il gioco. Comunque **Captured** pone nuovi standards nei computer games ed apporta anche qualche innovazione nel concetto di piattaforma.

Sebbene sia convinto che parlarne sia poco entusiasmante quanto giocarlo, spiegherò subito come funziona. Devi manovrare un piccolo uomo intorno ad uno scenario formato da una piattaforma come mostrato nell'immagine, e hai la possibilità di correre a destra e a sinistra e anche di saltare.

Bisogna dire che l'animazione non è poi così pessima, a parte il fatto che il tuo piccolo uomo cammina come un egiziano. Inevitabilmente incontrerai i soliti insopportabili cattivi, qualche elicottero quà e là, ma per la maggior parte del tempo dovrai affrontare spiriti indescrivibili. Toccane uno e avrai la morte (davvero originale!). Principalmente dovrai farti strada sullo schermo in mezzo a centinaia di queste creature.

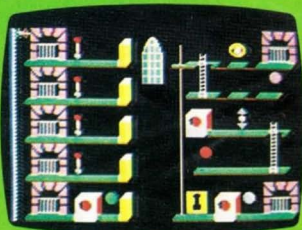
È questo uno dei casi in cui speri che siano tutte frottole. L'obiettivo è raggiungere la Camera della Morte (Chamber of Death), raggruppare i pezzi di un codice segreto e cercare la via d'uscita.

All'inizio hai cinque vite e un'arma capace di abbattere qualsiasi cosa "Kill everything", disegnata sullo schermo come una bomba e sull'involucro come un'arma laser. La maggior parte di queste bombe (o armi laser) possono essere raccolte su schermi diversi.
In verità c'è molto da dire a favore di questo gioco: è abbastanza ben programmato e ci sono pochi punti negativi, (non schiacciare RESTORE a meno che tu non voglia ottenere un disastro!). Ma tutto ciò, se vuoi saperlo, è irrilevante perché il gioco è così assurdo che l'interesse va scemando dopo la terza scena. Ora basta parlarne: datemi retta, le uniche persone che posso immaginare entusiaste di questo gioco, ne sono certo, non hanno mai visto un gioco a piattaforma nella loro vita, altrimenti lo troverebbero ormai sorpassato

Diego Cimass

SHOCK!!

Degli spietati vandali hanno sabotato la centrale elettrica di San Diego e tutta l'elettricità è stata rapidamente esaurita. Tu controlli il robot elettricista che è stato incaricato di recarsi nel sottosuolo per riallacciare la linea interrotta. Non appena le linee danneggiate saranno state riconnesse San Diego potrà tornare alla normalità. C'è un solo problema, avrà un tempo limitato per portare a termine il suo compito. Non dimenticare di raccogliere tutti i pezzi che sono stati distribuiti in giro dai vandali. Ricorda di non toccare i componenti in movimento. Ci sono 20 differenti centrali elettriche e man mano che avanzerai nel gioco le difficoltà aumenteranno e ad un certo punto persino i muri potranno muoversi.

JOYSTICK PORTA 2

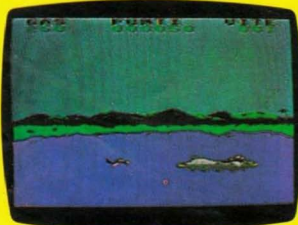
FUOCO inizio gioco

DOUBLE

Le vacanze si avvicinano e tra pochi mesi ci troveremo nei luoghi di villeggiatura a trascorrere delle tranquille vacanze. Ma per chi è invece in cerca dell'avventura e del nuovo, ecco quello che vi potrebbe capitare se affascinati da un misterioso depliants deciderete di andare a visitare un castello della Scozia. Varcata la soglia ecco che il portone vi si richiuderà alle spalle e potrete uscire dal maniero solo dopo averne trovato una nuova uscita. Nei bui corridoi del castello si nascondono fantasmi, mostri e robot-guardiani, capaci di incenerirti all'istante. Dovrai anche fare attenzione ai trabocchetti e alle macchine lanciasaette, che potrai però neutralizzare premendo il giusto bottone. Dalla tua parte avrai solo dei telespettatori che ti porteranno nella zona di colore prescelta.

JOYSTICK PORTA 1 e 2

fuoco joystick porta 1 1 giocatore

fuoco joystick porta 2 2 giocatori

THE RAID

L'eroe della nostra avventura è un capitano della squadriglia di attacco aereo della tua nazione che a bordo del suo caccia-bombardiere ha il compito di minare le forze di difesa terrestri, aeree e navali dello stato nemico, per proteggere il suo territorio da eventuali invasioni. Il bombardiere parte dalla nave appoggio nel Lago Lakar e dopo essersi scontrato con gli aerei nemici e aver superato il fuoco delle vedette aliene deve ritornare indenne alla sua base ed atterrare per rifornirsi nuovamente. Mano a mano che la battaglia avanza le difficoltà saranno sempre maggiori e dovrà battersi duramente per vender cara la pelle. Ricorda che per mitragliare dovrai sparare da fermo, mentre per lanciare le bombe dovrai premere il fuoco della joystick in movimento.

JOYSTICK PORTA 2

F1	per ricominciare
FUOCO	inizio gioco

ALPHA CENTAURI

Molti anni fa gli uomini a causa di una terribile epidemia hanno dovuto lasciare la base su Alpha Centauri nelle mani di robot. Ora dopo aver trovato il sistema per guarire la terribile malattia i terrestri hanno deciso di ritornare nella loro colonia. Ma i robot non permettono l'atterraggio. Alla guida della tua lancia dovrai cercare di atterrare sul pianeta ed esplorare le varie città per trovare rimedio alla situazione. La tua navetta è dotata di un laser, schermi protettivi, missili teleguidati e antimissili, di un sistema visivo a raggi infrarossi, di razzi stellari ed un computer. Sullo schermo potrai osservare gli strumenti di bordo e per muovere la tua navicella dovrai usare i seguenti comandi: LAUNCH (decolla) - HELP (lista dei comandi disponibili) - MPA (mostra la mappa della superficie, per muoverti usa ZX: SPAZIO) - rods (assembla i pezzi del revolver congelante che troverai sul pianeta) - REACTOR (dà accesso al reattore del computer centrale) - LOOK (permette di vedere all'interno delle costruzioni) - WAIT (un'attesa di 5 minuti terrestri) - STATUS (dà lo stato della lancia) - EQUIP (permette l'accesso alla costruzione per riparare o fare rifornimento) - NAME (per dare il nome del pilota) - PAD (serve per annotare i progressi compiuti) - NEW PAD (per aprire una nuova pagina di note) - QUIT (abbandono del gioco) - SCORE (punteggio) - PAUSE (pausa). Potrai scegliere se volare o camminare, ma il pianeta può essere meglio osservato in volo. Riuscirai a riconquistare Alpha Centauri?

JOYSTICK PORTA 1

Z	sinistra
X	destra
;	accelera
/	decelera
SPAZIO	lancia laser
M	lancia missili
F	lancia razzi
A	missili antimissili
V	cambia vista
S	esplora

KUNG FU

Vi sentirete come Bruce Lee affrontando questa difficile prova in cui farete sfoggio di tutte le vostre conoscenze nel campo delle arti marziali. Il vostro scopo è quello di diventare Gran Maestro, ma per raggiungere questo importante traguardo dovrete prima sconfiggere dieci campioni di karatè e lotta orientale. Solo impegnandovi al massimo e usando una combinazione di dieci differenti mosse potrete superare i vostri avversari, insuperati maestri in diverse discipline delle arti marziali!

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO inizio partita

SAVATE

Superata l'umiliazione della sconfitta e dell'esilio è giunta l'ora della vendetta. Dopo intensi anni di allenamento, guidato da abili guerrieri del Tai Pao, sei tornato in Tailandia per affrontare e sconfiggere il perfido Katù che con un infido stratagemma uccise il tuo vecchio Maestro. In una lotta mortale senza esclusioni di colpi potrai sfoderare tutto il tuo repertorio e solo se la tua agilità, la tua prontezza di riflessi e la tua resistenza saranno pari alla tua forza e alla tua intelligenza potrai riscattare l'onore del tuo vecchio Maestro.

JOYSTICK PORTA 1 e 2

FUOCO inizio gioco

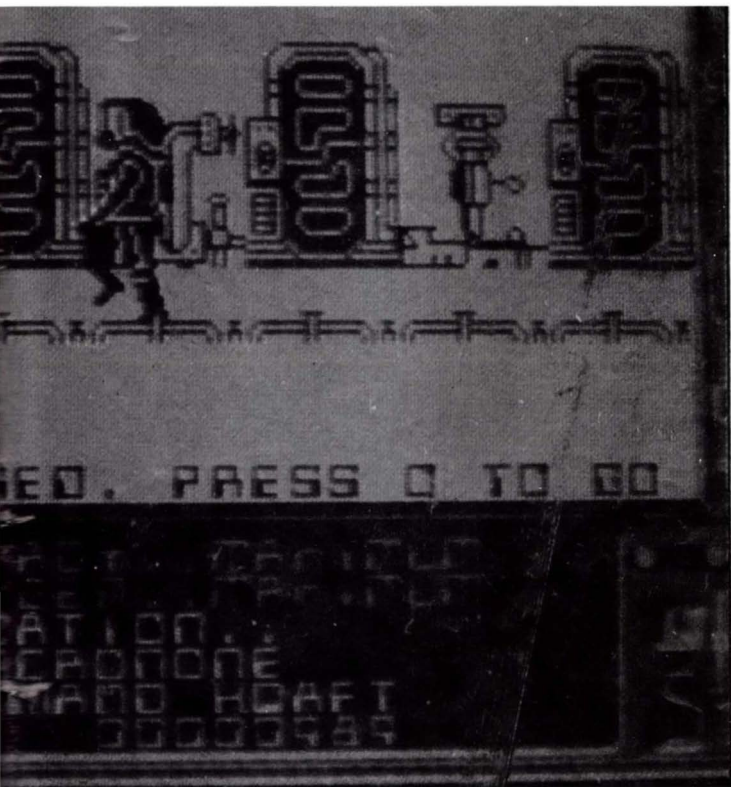
La Hewson ha prodotto un'altra gemma, in cui una meccanica di gioco molto variata si fonde ad un'ottima grafica animata. Anche se in teoria si tratterebbe della terza parte della trilogia **Dragontorc** di Steve Turner, si tratta ovviamente di qualcosa di diverso ma questo non è un problema. Il gioco si suddivide in una fase strategica, una di combattimento spaziale e una di combattimento terrestre. La fase del combattimento terrestre è quella in cui vi trovate all'inizio, col vostro Astro-Clone a bordo della sua astronave.

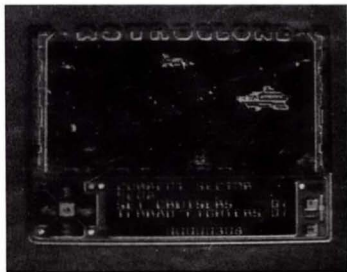
Sulla parte inferiore dello schermo c'è il quadro di controllo, e sulla sinistra c'è un pannello iconico che vi informa sugli effetti dell'uso del joystick in ogni data fase del gioco. Accanto c'è uno schermo per i messaggi, e a destra di questo due spie d'allarme quadrate: quella in cima diventa rossa se ci sono messaggi in arrivo sull'apposito schermo, mentre quella sotto diventa gialla se ci sono dei Seiddab (quei buoni vecchi "cattivi" della Hewson) nelle vicinanze, e rossa se sono con voi!

La vostra missione è di distruggere i computer di lancio di tutte le basi Seiddab e conquistare il controllo dei settori Stargate visualizzati sulla mappa strategica. Prima però di avere accesso alla fase strategica, dovete decollare ed entrare nella fase spaziale e — in una sequenza che ricorda **Defender** — attraccare ad una base Seiddab oppure raggiungere un altro settore passando attraverso lo Stargate pulsante a forma di diamante.

In ogni caso, dovrete prima distruggere tutti gli incrociatori Seiddab.

Attraversando in volo lo Stargate, entrate nella fase strategica, ma se attraccate a una base tornate di nuovo alla fase del combattimento terrestre. Questa fase prevede quattro modi: selezione, movimento, armamento e laser. Il modo armamento è un piccolo capolavoro di programmazione che permette di controllare e scagliare gli oggetti come in nessun altro gioco.

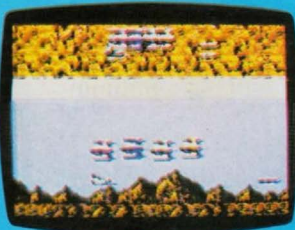
Astro-Clone pone dei problemi davvero contorti che richiedono un bel po' di pensiero laterale: per esempio, ce la farete a capire che

passando il Gravimag sulla grata della stanza 8 apparirà una chiave sonica? Inoltre, il gioco è sempre lievemnte diverso ogni volta che si gioca, dato che l'ubicazione di sette delle basi cambia ogni volta. Certo, chi vorrà pubblicare la soluzione di questo gioco avrà davanti a sé un compito un po' più difficile che se si trattasse di **Nodes of Yesod**, per esempio!
La Hewson ha di nuovo superato sé stessa, e quindi tanto di cappello a Steve Turner per aver creato un'avventura che si colloca allo stesso livello dei giochi della Ultimate.

cr. ba.

ISOTOPE

I sei reattori nucleari della centrale elettrica della città di Chernosil sono entrati, a causa di un attentato, in uno stadio di estrema pericolosità. Tu sei il droide addetto alla sicurezza e dovrai disattivare l'innesco della fusione espellendo i reattori dalla loro sede. Ma la cosa, non semplice già di per sé, ti sarà resa ancora più difficile dai sabotatori che, aggirandosi per il complesso, cercheranno con ogni mezzo di impedirti il compimento della tua missione. Ricordati anche, che per meglio muoverti potrai utilizzare i teletrasportatori, seguendo attentamente le istruzioni prescritte per ognuno di essi.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

BATTLE 2001

I giornali e la televisione trasmettono una notizia allarmante: una varietà di alieni, usando diverse tattiche, cerca di impadronirsi di varie parti del pianeta. Come membro della flotta spaziale dovrai impedire l'infiltrazione aliena. Alla fine di ogni zona il pilota dovrà passare una breve sessione di prova per prepararsi a superare lo schema seguente. Queste sessioni si svolgono su uno sfondo arcobaleno indicante con una lettera il compito da svolgere: S colpire con proiettili, C urtare, P raccogliere. Oltre agli alieni ci sono molti altri ostacoli da superare sempre con astuzia. Dovrai usare tutto il tuo intuito e la tua abilità per portare a termine la tua missione.

JOYSTICK PORTA 1

F1	1/2 giocatori
F3	joystick/tastiera
F5	musica on/off
RUN/STOP	pausa
=	su
SHIFT	giù
Z	sinistra
X	destra
RETURN	fuoco

FIST

Il povero Fist è innamorato di una bellissima ragazza, ma per alimentare l'attaccamento di lei per lui, dovrà raccogliere i 25 cuori sparsi ovunque e appenderli all'albero dell'amore. Il tuo compito non sarà però così facile perché verrai ostacolato dall'altro innamorato della fanciulla, da uccelli giganti, streghe volanti e perfino da un drago sputafuoco. Raccogli anche tutte le chiavi che trovarai sul tuo cammino perché ti serviranno per aprire le varie porte. Arrampicati sulle corde e sali o scendi le scale. E non preoccuparti, perché se verrai colpito potrai risuscitare con una lattina di spinaci.

JOYSTICK PORTA 2

Z	sinistra
X	destra
A	giù
Q	su
H	stop
R	tastiera
S	inizio gioco

TAFFY

Questa fantastica battaglia ambientata nel futuro viene combattuta tra il super robot Taffy, che voi controllate, ed una evoluta civiltà straniera. Il vostro obiettivo in questa audace missione è quello di penetrare nella base nemica e distruggere le installazioni e gli armamenti. Riuscire ad attraversare indenni i corridoi di questo intricato labirinto non è impresa facile dal momento che i sistemi di difesa della base sono estremamente efficaci. Fate attenzione agli interruttori disseminati lungo il labirinto perché azionandoli riuscirete a disattivare i raggi laser che vi sbarrano la strada.

JOYSTICK PORTA 2

F1	tastiera/joystick
F7	inizio partita/ inserire pausa
QUALSIASI	disinserire pausa
R	musica sì
F	musica no
Q	avanti
W	indietro
SPAZIO	sparo
A	sinistra
S	destra

THEIR FINEST HOUR

Il cielo è sereno, ma ci sarà da ballare: Goering ha sguinzagliato la Luftwaffe, e la Battaglia d'Inghilterra sta per cominciare.
Tocca a voi l'onere di organizzare l'aviazione britannica: Churchill conta su di voi, ed ogni sera vi convocherà al suo bunker attendendosi che gli diate buone notizie. Insomma, se perdete la battaglia dei cieli perderete anche il posto!
Prima dell'inizio del gioco appare un menu a controllo iconico per la scelta del joystick o della tastiera e del ritmo del gioco: quest'ultimo si decide immettendo un numero tra 1 e 255. Bisogna anche scegliere tra l'opzione "un giorno solo" e una partita più lunga. L'opzione "un giorno solo" sarà preferibile per il principiante, che dovrà tener d'occhio i rapporti delle stazioni radar, organizzare la dislocazione della contraerea e essere al corrente del personale a disposizione in tutte le basi aeree britanniche. Solo a questo punto si possono mettere in stato d'allarme le basi aeree perché si organizzino per respingere il nemico, che sta sorvolando le coste.
Viene visualizzata una mappa della Gran Bretagna, sulla quale si può zoomare per osservare nei dettagli le basi aeree da voi controllate: per farlo basta piazzarvi sopra il cursore e premere il pulsante di fuoco. Apparirà un ingrandimento della mappa, insieme a un rapporto di situazione sul tipo e il numero di aerei disponibili alla base e sul morale dei suoi piloti.
Le basi si mettono in allarme scegliendo l'icona del campanello. Se ci sono già degli aerei in volo, ne verrete informati dal comandante della base, ma se non è così egli vi dirà semplicemente "sissignore!".
Quando è imminente uno scontro, vi verrà richiesto di immettere un fattore di aggressività da uno a sei: tale fattore determina la ferocia dei combattimenti e la tenacia con cui i vostri piloti e i vostri mitraglieri lotteranno per respingere i tedeschi.
Dopo che il fumo si sarà diradato, il comandante della base vi invierà un rapporto di situazione contenente il numero delle perdite subite da ambo le parti.
Un allarme locale dato alle basi di una data area, unito da un alto fattore di aggressività, causerà molto probabilmente delle perdite ingenti. Per fortuna, se un'area è in difficoltà si può portarle aiuto mettendo in allarme tut-

te le basi della ionale. Se a questo si uniscono oro da parte della contraerea e u aggressività di quattro o cinqu roverà quasi certamente pane p enti mentre le vostre perdite res ate.

Dato che gli equipaggi sono sottoposti a u forte logorio fisico ed emotivo, dovrete star molto attenti a come organizzate i turni c servizio. Un equipaggio può logorarsi in u sol giorno, e quindi immaginate quali effett potrebbe avere una campagna prolungata! In questo gioco, per vincere non è necessario decimare i tedeschi: a Churchill basterà che riusciate a tenerli a bada. Vincere è difficile, ma la prima volta che riuscirete a respingere gli invasori, avrete la netta sensazione di aver fatto qualcosa di importante... e v sentirete esausti!

Their finest hour è una simulazione strategica che utilizza le stesse tecniche iconiche di **The fourth protocol** che non a caso era stato prodotto dalla stessa casa, la Century Hutchinson. La confezione contiene anche un libretto storico sulla guerra aerea e una mappa. Insomma, tutto ciò che vi serve per sentirvi trasportati nel 1940!

RITAGLIA LUNGO
IL BORDO SEGNATO
IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

11

HIT PARADE

HIT PARADE

11

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

COUNTER

1 TIME TREK - 2 MEDIEVAL TENZONE
3 BLACK NIGHT - 4 GOLEM TOWN
5 HIC - 6 TURBOCARS
7 WATER BEAT WEAR - 8 FONTANE DI OZ
9 BULLET - 10 CHATTANOGA
11 MORGANA - 12 ROCKMAN II
13 KILLER PLANE - 14 MONGOLFIERA

LATO B / CBM 64

COUNTER

15 ROMBUS ATTACK - 16 SHOWN ON IT
17 BANZAI - 18 CORSA CONTRO IL TEMPO
19 SPAZIO 2999 - 20 SALVA GLI ANIMALI
21 SHOCK!!! - 22 DOUBLE
23 THE RAID - 24 ALPHA CENTAURI
25 KUNG FU - 26 SAVATE - 27 ISOTOPE
28 BATTLE 2001 - 29 FIST - 30 TAFFY

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI